VERMEER

1987

Idee: Ralf Glau und Bernd Westphal
Programmierung Amiga: Ralf Glau
Programmierung MS-DOS: Ralf Glau
Programmierung Atari ST: Ralf Glau
Programmierung C64: Andreas Kemnitz und Paul Föterer
Handbuch: Ralf Glau und Harald Uenzelmann
Produktion: Harald Uenzelmann

Dank an: Christine Schulz, Marion Koch, Dirk Repetzky,
Jörg Kroll, Familie Poppenhäger,
Prof. Dr. Hans Dehlinger und die Gesamthochschule Kassel



VERMEER

Die Situation

Das Jahr 1918. Europa befindet sich im 1. Weltkrieg. Auf einem Transport verschwindet eine der wertvollsten Kunstsammlungen Europas. Diese Sammlung gehörte Ihrem steinreichen Onkel, Walther von Grünschild.

Am Neujahrstag 1918 werden Sie und Ihre Cousins als zukünftige Erben in seine Residenz bestellt. Walther von Grünschild eröffnet Ihnen, daß er sich Gedanken über den Erben seines weltweiten Plantagebesitzes gemacht hat. Er verlangt von seinem Nachfolger, daß dieser sich nicht nur als cleverer Plantagenbesitzer und Wirtschaftsexperte im Welthandel erweist, sondern ihm auch den wertvollsten Teil seiner Kunstsammlung zurückbringt.

Der einzige Hinweis Ihres Onkels über den Verbleib der Sammlung führt zu einem gewissen Lugiani, genannt Vico Vermeer. Vico gilt als einer der besten Kunstfälscher seiner Zeit. Leider ist es bisher weder gelungen Vico aufzuspüren, noch ihm das Handwerk zu legen.

Der erste Weltkrieg nähert sich seinem Ende. Die Weltwirtschaft ist aus den Fugen geraten. Eine Besserung ist auch in den nächsten Jahren nicht zu erwarten. Im Gegenteil - Deutschland hat nach dem Krieg hohe Reparationszahlungen zu leisten. Überall in Europa steigt die Inflationsrate. Hunger und Arbeitslosigkeit sind ihre Begleiterscheinungen. Es ist aber auch die Zeit, in der das Unmögliche möglich wird. Auf allen Gebieten wird experimen-

tiert. Das Leben ist turbulent. Reichtum und Armut liegen dicht beieinander.

In diesen unsicheren Zeiten haben Sie die Aufgabe, weltweit den Anbau und Handel mit Kaffee, Tabak, Tee und Kakao aufzunehmen. Aktienspekulationen und geschickte Geschäftsabschlüsse versprechen hohe Gewinne. Doch Sie brauchen mehr als nur Glück, um die Erbschaft Ihres Onkels antreten zu können.



Vermeer ist ein Spiel für 2-4 Personen. Das Spiel ist aber so vielfältig, daß es auch allein gespielt werden kann. Es endet mit der Testamentseröffnung, in der der Erbe Walther von Grünschilds bekanntgegeben wird.

40 Karten mit den Abbildungen der Gemälde, die Sie auf Auktionen ersteigern oder bei einer der Naujahrs-Tombolas gewinnen können, sind dem Spiel beigelegt. Je fünf Bilder gehören einer Kunstrichtung an. Ihre Sammlung wird umso bedeutender, je mehr Bilder Sie von einer Kunstrichtung zusammentragen.

Leider sind nicht alle Gemälde echt. Es gibt etliche Fälschungen in dem Spiel, gefertigt von Vico Vermeer. Mit einem Gutachten können Sie sich aber schnell Gewißheit verschaffen, ob Sie ein Original oder einen "Echten Vico Vermeer" bekommen haben.

Zu Beginn des Spieles befinden sich alle Spieler in London. Von

dort aus können Sie in die ganze Welt reisen. In einigen Städten finden von Zeit zu Zeit Auktionen statt, bei denen Sie die begehrten Gemälde ersteigern können. An anderen Orten können Sie Land kaufen und Plantagen aufbauen und verwalten.

London und New York sind die Umschlagplätze für Ihre Plantagenernten. Zu diesen Märkten müssen Sie Ihre Erträge schicken, um sie zu verkaufen.

Ein Spielzug beginnt mit der Ankunft in einer Stadt. Nachdem Sie dort Ihre Angelegenheiten erledigt haben, gehen Sie wieder auf Reisen oder beschließen einen Aufenthalt, und übergeben die Kontrolle an den Spieler, der als nächster sein Reiseziel erreicht. Die Reihenfolge ergibt sich also durch die unterschiedliche Dauer der Reisen. Mit einer geschickt angelegten Reiseroute über kurze Distanzen sind Sie häufiger am Zug, als wenn Sie lange Reisen aufeinanderfolgen lassen.

Die Städte, Reisen

	Funktion:	Markt:	Reiseart:
Berlin	Auktionen	--	Bahn
Paris	Auktionen	--	Bahn
Amsterdam	Auktionen	--	Schiff/Bahn
London	Auktionen	Warenmarkt	Schiff/Bahn
Lissabon	Auktionen	--	Schiff/Bahn
Ankara	Plantagen	Saatgutmarkt	Schiff/Bahn
Bombay	Plantagen	Saatgutmarkt	Schiff
Colombo	Plantagen	Saatgutmarkt	Schiff
Mombasa	Plantagen	Saatgutmarkt	Schiff
Duala	Plantagen	Saatgutmarkt	Schiff

Abidjan	Plantagen	Saatgutmarkt	Schiff
Rio	Plantagen	Saatgutmarkt	Schiff
Bogota	Plantagen	Saatgutmarkt	Schiff
Guatemala	Plantagen	Saatgutmarkt	Schiff
Mexico	Plantagen	Saatgutmarkt	Schiff
New York	Auktionen	Warenmarkt	Schiff/Bahn
Richmond	Plantagen	Saatgutmarkt	Bahn
St. Louis	Plantagen	Saatgutmarkt	Bahn

Für jede Reise sind Fahrtkosten zu zahlen. Reicht Ihr Vermögen dafür nicht aus, können Sie zurück ins Hauptmenü, um vielleicht in der Bank einen Kredit aufzunehmen. Ansonsten müssen Sie sich an dem Ort die nächsten 14 Tage aufhalten, in der Hoffnung, daß Ihnen ein gut meinender Freund eine Spende zukommen läßt.

Sie können natürlich auch bewußt an einem Ort eine Reisepause einlegen, um z.B. die nächste Auktion abzuwarten. Wählen Sie die Stadt, in der Sie sich gerade befinden als Reiseziel aus. Nun können Sie die Dauer Ihres Aufenthaltes in Tagen angeben.



Termingeschäfte

Auf den Märkten in London und New York herrscht immer eine große Nachfrage nach bestimmten Waren. Für diese Waren wird Ihnen ein Geschäft angeboten. Sie bekommen einen Termin gesetzt und können die Menge angeben, die Sie liefern wollen.

Der Gewinn ist sehr hoch. Halten Sie ein Termingeschäft jedoch nicht ein, müssen Sie eine empfindliche Konventionalstrafe zahlen.

Eine Ware wird an dem Tag in London oder New York registriert, an dem Sie sie dorthin absenden.

Die Bank

Vier Reedereien sind mit Ihren Aktien in der Bank vertreten. Jede Reederei übernimmt den Frachtverkehr zwischen London bzw. New York und drei anderen Orten auf der Welt. Die Frachtlinien haben sich die Routen wie folgt geteilt:

Lloyd-Linie:
Ankara
Bombay
Colombo

Hanse-Linie:
Rio
Bogota
Guatemala

Star-Linie:
Mombasa
Duala
Abidjan

Royal-Linie:
Mexico
Richmond
St. Louis

Je größer die Plantagen in den Ländern einer Reederei-Route sind,

desto besser entwickelt sich der Aktienkurs der entsprechenden Frachtlinie an der Börse.

Ihr Aktien- und Dollarbesitz wird in fünf Fächern in der Bank aufbewahrt und angezeigt. Die Kursänderungen der Aktien und des Dollars werden im Monatsbericht bekanntgegeben. Kurzfristige Spekulationen mit Aktien und Dollar sind zum Monatsende besonders interessant.



Das Bank-Menü

Aktien
Jeder Spieler hat die Möglichkeit, bis zu 32.000 Anteile einer Frachtlinie zu halten. Der Kurs der Aktien ist abhängig vom allgemeinen Wirtschaftsverlauf und vor allem von der Entwicklung der Plantagen in den Ländern.

Dollar
Da der Dollar in den zwanziger Jahren eine hohe Golddeckung besitzt, ist der Dollar eine relativ sichere Geldanlage. 32.000$ ist jedoch das Limit für jeden Spieler.

Kredit
Jeder Spieler kann bei der Bank einen Kredit von insgesamt

32.000 Mark aufnehmen. Der Kredit wird zu dem angegebenen Zinssatz verzinst. Die Zinsen sind nach jeder Reise oder jedem Aufenthalt zu zahlen. Der Zinssatz wird alle sechs Monate neu festgesetzt.

Der Markt

Die Märkte in London und New York haben eine Sonderstellung. Nur dort können Sie Ihre Waren verkaufen. Auf den Märkten der Plantagenländer kaufen Sie zu hohen Preisen Saatgut ein.

Ihre Ernten werden in den Lagerhäusern, nach Kaffee, Tabak, Tee und Kakao sortiert, gelagert. Bei jedem Besuch Ihrer Plantagen werden die neuen Erträge zu den Waren in den Lagerhäusern hinzugefügt. Sie können Ihre Bestände als Saatgut verwenden oder zu den Märkten nach London bzw. New York schicken.



Das Markt-Menü der Plantagenländer

Ankauf
Sie können Saatgut für Ihre Plantagen kaufen.

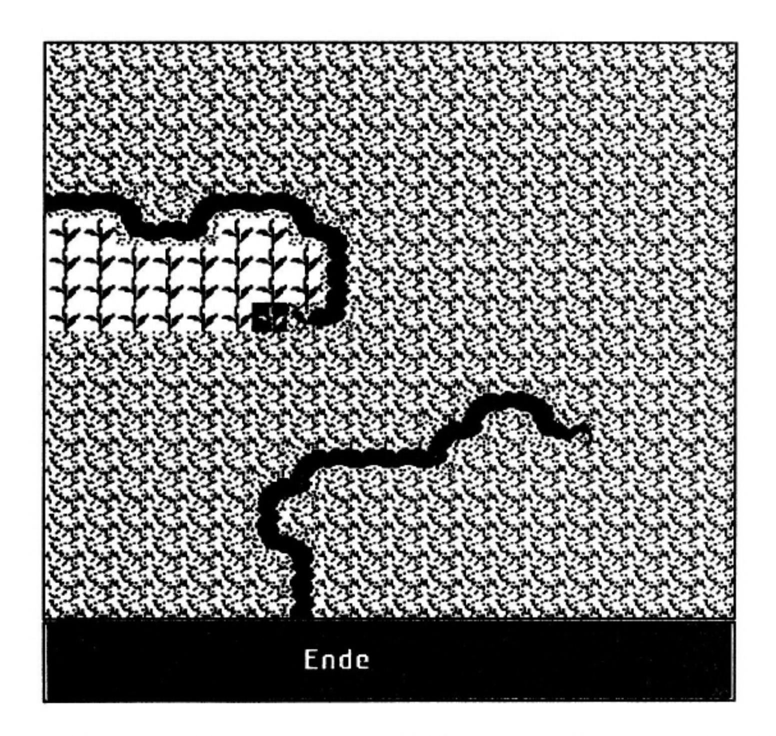
Transport
Für jede Fracht nach London bzw. New York sind Frachtkosten zu zahlen. Reicht Ihr Vermögen für diese Kosten nicht aus, wer-

den die Waren nicht transportiert.

Verkauf (nur London und New York)
Auf den Märkten in London und New York können die Waren zum Marktpreis verkauft werden.

Plantagen und Arbeiter

In einem Land kann jeder Spieler maximal drei Plantagen aufbauen. Eine Plantage besteht aus zusammenliegenden Parzellen. Beim Anbau sollten Sie darauf achten, daß die Pflanze in dem betreffenden Land auch gedeiht. Liegt eine Plantage an einem Fluß, verdoppelt sich die Erntemenge.



Auf jeder Plantage kann nur eine Pflanze angebaut werden. Die Ernte ist frühestens nach zwei Wochen möglich. Die Höhe des Ertrages hängt zudem davon ab, wieviele Arbeiter Sie beschäftigen.

Wenn Sie eines Ihrer Plantagenländer länger als ein Jahr nicht besucht haben, verdirbt die Ernte der Plantagen, die Sie in diesem Land bewirtschaften.

Die Anbaugebiete und Pflanzen:

Ankara	Tee, Tabak

Bombay	Tee, Tabak
Colombo	Tee
Mombasa	Tee, Kaffee
Duala	Kaffee, Kakao
Abidjan	Kaffee, Kakao
Rio	Kaffee, Kakao, Tabak
Bogota	Kaffee, Kakao
Guatemala	Kaffee
Mexiko	Kaffee, Tabak
Richmond	Tabak
St. Louis	Tabak

```
Plantage1:    27 ha , Weide
Plantage2:     0 ha , Weide
Plantage3:     0 ha , Weide

Arbeiter:      0
pro ha  :      0.00
Landpreis:   465.37  M

    Kaffee          0 cwt
    Tabak           0 cwt
    Tee            28 cwt
    Kakao           0 cwt

Vermögen:
   25689.83 M
```





Das Plantagen-Menü

Anbau
Aus dem Menü wählen Sie die Pflanze, die angebaut werden soll. Ausreichend Saatgut der Pflanze sollte in Ihrem Lager sein. Für jeden Hektar Land brauchen Sie 1 cwt Saatgut. (1 cwt entspricht übrigens 112 englische Pfund = 50,8 kg). Wird der Anbau einer Plantage geändert, werden 70% des alten Bestandes als Saatgut im entsprechenden Lager untergebracht.

Landkauf
Eine neue Plantage ist unbebautes Weideland, das Sie anschließend beliebig bewirtschaften können. Wollen Sie jedoch eine bereits bestehende Plantage durch Zukauf neuer Parzellen vergrößern, muß für jede der neuen Parzellen ausreichend Saatgut im Lager vorhanden sein.

Landverkauf
Es können nur komplette Plantagen verkauft werden. Der Erlös aus dem Verkauf ist geringer als der Landpreis. 70% des letzten Ertrages der Plantage werden in Ihr Lager verbracht und können als Saatgut für eine neue Plantage benutzt werden.

Landreform
Liegen zwei oder drei Plantagen eines Spielers direkt aneinander, können Sie zu einer verbunden werden. Die Pflanzen der einzelnen Plantagen werden zu 70% als Saatgut in das Lager zurückgenommen. Die verbundene Plantage kann neu bebaut werden.

Die Beschreibung der Kontrollen finden Sie im Abschnitt "Steuerung".

Ihre Plantagen bringen nur dann Erträge, wenn darauf auch gearbeitet wird, wenn Sie also Arbeiter eingestellt haben.



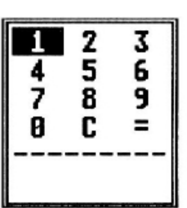
Plantagenland: 27 ha

Arbeiter: 90
pro ha: 3.33

Tageslohn : 1 M

Vermögen:
25689.83 M





Das Menü des Arbeitsmarktes

Einstellen
In jedem Land stehen 600 Arbeitskräfte[1] zur Verfügung. Der Mindestlohn beträgt 1 Mark pro Tag und Arbeiter.

[1] Version C64: 500 Arbeitskräfte

Entlassen
Jedem Arbeiter muß bei seiner Entlassung eine Abfindung von zehn Mark gezahlt werden.

Lohnhöhe
Der Tageslohn kann neu festgesetzt werden. Die Arbeiter verlassen jedoch die Plantagen, wenn der Lohn im Verhältnis zur Inflationsrate[1] zu gering ist.

Abwerben
Gegen ein Monatsgehalt kann ein Arbeiter von einem anderen Spieler abgeworben werden.

Auktionen



Sie können nur an einer Auktion teilnehmen, wenn Sie am entsprechenden Tag am Auktionsort sind. Der Aufenthalt eines Spielers in einer Stadt wird unterbrochen, wenn dort eine Auktion stattfindet. An der Auktion nehmen alle Spieler teil, die sich am Versteigerungsort aufhalten.

Wird ein Original versteigert, von dem sich schon eine Fälschung bei einem anderen Spieler befindet, wird das falsche Bild aus der Sammlung gestrichen und die Karte mit dem Gemälde muß zu-

[1] Version C64: Der Lohn steht außerdem in Abhängigkeit von der Arbeitsmarktlage.

rückgegeben werden.

Wenn Sie den Menüpunkt **Auktion** anwählen, wird entweder die angesetzte Auktion sofort begonnen, oder Sie erhalten die Meldung, daß zur Zeit keine Auktion stattfindet.

Näheres zum Ablauf finden Sie im Abschnitt ”Steuerung”.

Die Sammlung / Die Galerie

Amiga / MS-DOS / Atari ST:
Unter diesem Menüpunkt finden Sie Informationen über den aktuellen Stand Ihrer Sammlung. Es werden alle Gemälde mit Kaufpreis und Kaufdatum angezeigt.

Version C64:
Sie erhalten Angaben über die Zahl der Bilder je Stilrichtung, die Sie bereits erworben haben. Wählen Sie eine der Stilrichtungen oder den Menüpunkt ”Neuerwerbung”, um Preise und Kaufdaten der einzelnen Bilder angezeigt zu bekommen.

Das Menü der Sammlung (nur C64)

Einordnen (nur Neuerwerbungen)
Ein neues Bild Ihrer Sammlung wird in die richtige Gruppe der Sammlung eingeordnet.

Gutachten
Wählen Sie das Bild, für das Sie ein Gutachten anfertigen lassen wollen.

Verkauf

Auf der übernächsten Auktion wird das von Ihnen zum Verkauf ausgewählte Bild versteigert. Der letzte Kaufpreis ist das Anfangsgebot.

Das Menü der Galerie[1]

In der Galerie können Sie Ihre Bilder zu einer Übersicht gruppieren, Gutachten erstellen lassen oder Ihre Gemälde zum Verkauf an eine Auktion geben.

Auspacken
Sie können alle Bilder, die Sie auf Auktionen ersteigert oder in Tombolas gewonnen haben, auf dem Bildschirm positionieren.

Umhängen
Die Position eines bereits gehängten Bildes kann verändert werden.

Einpacken
Alle Bilder werden wieder in den unteren Bildschirmteil verpackt.

Gutachten
Von dem gewählten Bild wird ein Gutachten erstellt.

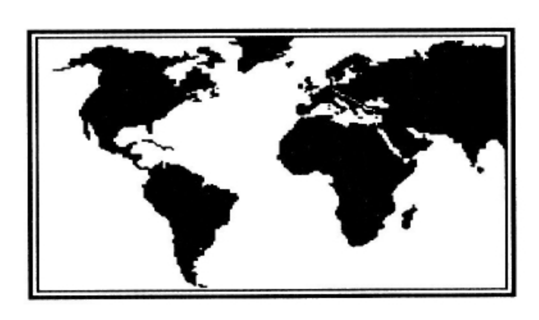
Verkauf
Das gewählte Bild wird auf der übernächsten Auktion versteigert. Bei der Versteigerung wird der letzte Kaufpreis als Anfangsgebot für die Auktion gesetzt. Jeder Spieler kann immer nur ein Bild in eine Auktion geben. Wollen Sie also ein zweites Bild verkaufen, müssen Sie warten, bis die Versteigerung des er-

[1] In der C64-Version nicht vorhanden, siehe auch "Sammlung"

sten abgeschlossen ist.

Übersicht, Monatsbericht, Ereignisse

In der Übersicht wird der Warenbestand in London und New York, sowie die Vereinbarungen der Termingeschäfte angezeigt.



Das Menü der Übersicht

Plantagen
Die Daten über Anzahl, Bebauung, Fläche, Zahl der Arbeiter und Lohnhöhe aller Plantagen werden angezeigt.

Auktionen
Die nächsten drei Auktionstermine, die Auktionsorte, und die zur Versteigerung anstehenden Bilder werden aufgelistet.

Dollar
Zeigt den Verlauf des Dollarkurses eines Jahres.

Abspeichern
Der aktuelle Spielstand wird abgespeichert, sodaß das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt werden kann.

Jeden Monat werden die aktuellen Börsenkurse und Warenpreise sowie ihre Veränderung zum Vormonat angezeigt. Während Ihrer Reisen werden willkürlich Meldungen ausgegeben. Es können real stattgefundene geschichtliche Begebenheiten sein, oder Ereignisse, die Sie und die Weltlage im Spiel direkt betreffen.

Zu jedem Neujahr wird von Ihrem Onkel ein Gemälde als Preis für eine Tombola gestiftet. An der Tombola nehmen alle Spieler teil. Zuvor wird angezeigt, wie hoch jeder Spieler in der Gunst Walther von Grünschilds steht.

Die Grünschild-Sammlung

Die Grünschild-Sammlung gilt als eine der kostbarsten Kunstsammlung der Welt. Maler wie Rembrandt, Ingres, Cézanne und viele andere sind in ihr vertreten. Die Kunstrichtungen Barock, Klassizismus, Romantik, Impressionismus, Symbolismus, Expressionismus und die Moderne (aus der Sicht der zwanziger Jahre) sind mit wichtigen Werken repräsentiert. Zu den Prunkstücken gehören zweifelsohne die fünf Gemälde des holländischen Barockmalers Jan Vermeer, der mit seinen Lichtkompositionen einzigartige Szenen in sich versunkener Menschen geschaffen hat.

Die Bilder der Grünschild-Sammlung

Jan Vermeer

Das Mädchen mit dem Perlengehänge, 1665
den Haag, Mauritshuis

Das Atelier, 1666
Wien, Kunsthistorisches Museum

Briefleserin in Blau, 1662/63
Amsterdam, Rijksmuseum

Die Spitzenklöpplerin, 1665
Paris, Louvre

Der Astronom, 1668
Paris, Privatsammlung

Barock

Rembrandt
Greis im Lehnstuhl, 1652
London, National Gallery

Hals
Junger Mann, einen Schädel haltend, um 1626
London, National Gallery

Rubens
Der Raub der Töchter des Leukippos, um 1619
München, Alte Pinakothek

Breughel
Die Kornernte, 1565
New York, Metropolitan Museum

Willem van de Velde
Der Kanonenschuß, ?
Amsterdam, Rijksmuseum

Klassizismus

David
Der ermordete Marat, 1793
Brüssel, Musées Royaux des Beaux Arts

Goya
Reuiger Petrus, 1823-25
Washington D.C., The Phillips Collection

Ingres
Die Badende von Valpiçon, 1808
Paris, Louvre

Chardin
Selbstportrait, 1775
Paris, Louvre

Canaletto
Innenhof des Castle of Warwick, 1751
Warwick, Sammlung Duke of Warwick

Romantik

Turner
Brand des Londoner Parlaments am 16. Oktober 1834, 1835
Ohio, Cleveland Museum of Art

Constable
Harwich Lighthouse, 1820?
London, Tate Gallery

Friedrich
Das Eismeer (Die gescheiterte Hoffnung), 1823/24
Hamburg, Kunsthalle

Runge
Selbstbildnis, 1802
Hamburg, Kunsthalle

Delacroix
Griechenland auf den Trümmern von Missolunghi, um 1826
Bordeaux, Musée des Beaux Arts

Impressionismus

Monet
Klippen bei Pourville, 1882
Privatbesitz

Cézanne
Die Kartenspieler, 1890-1892
Paris, Louvre

Degas
Die Badewanne, 1886
Paris, Louvre

Renoir
Gabrielle in offener Bluse, um 1907
Paris, Sammlung Durand Ruel

Corinth
Bildnis des Malers Walter Leistikow, 1900
Berlin, Staatliche Museen Preußischer Kulturbesitz

Symbolismus

Klimt
Bildnis Emilie Flöge, 1902
Historisches Museum der Stadt Wien

Whistler
Synphonie in White, 1864
London, Tate Gallery

Khnopff
Ich schließe mich selbst ein, 1891
München, Neue Pinakothek

Ensor
Austern essende Frau, 1882
Antwerpen, Musée des Beaux Arts

Böcklin
Triton und Nereide, 1895
Firenze, Villa Roma

Expressionismus

Matisse
Poissons rouges et Sculpture, 1911
New York, Museum of Modern Art (Whitney)

Derain
Die Tänzerin, 1906
Kopenhagen, Statens Museum

Marc
Pferd in Landschaft, 1910
Essen, Folkwang Museum

Macke
Markt in Tunis, 1914
Bielefeld, Städtisches Kunsthaus

Munch
Madonna, 1893-94
Oslo, Munch Museet

Moderne

Van Gogh
Die Zugbrücke, 1888
Köln, Wallraf Richartz Museum

Gauguin
Zwei Tahitierinnen, 1899
New York, Metropolitan Museum of Art

Kandinsky
Dorfkirche, 1908
Wuppertal, Städtisches Museum

Picasso
La Coiffeure, 1906
New York, Metropolitan Museum of Art

Braque
Das Viadukt bei l'Estaque, 1908
Privatsammlung

Steuerung Commodore C64/128

Ladeanweisung

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein und starten Sie das Programm mit dem Befehl **LOAD"*",8,1 <RETURN>**.

Menüsteuerung

Die einzelnen Menüpunkte werden mit den Cursortasten oder mit dem Joystick (hoch/runter) angesteuert. Der Menüpunkt wird ausgeführt, wenn Sie den Feuerknopf oder die Return-Taste drücken.

Zahleneingabe

Zahlen werden mit dem Joystick, den Cursor-Tasten oder direkt eingegeben. Grundsätzlich sind Nullen vorgegeben. Mit dem Joystick oder den Cursor-Tasten (links/rechts) setzen Sie den Cursor auf die gewünschte Stelle. Mit den Funktionen hoch/runter des Joysticks bzw. den entsprechenden Cursor-Tasten wählen Sie den Wert der Stelle.

Wahl der Parzellen für eine Plantage

Positionieren Sie den Rahmen-Cursor mit dem Joystick oder den Cursor-Tasten auf die gewünschte Parzelle. Drücken Sie den Feuerknopf oder die Return-Taste um die Parzelle zu erwerben. Wenn Sie den Cursor auf einen Fluß setzen und Return oder den Knopf drücken, verlassen Sie diese Funktion.

"Ja-Nein" Abfragen

Die in dunkler Schrift auf hellen Hintergrund gesetzte Antwort ist die aktive Funktion. Drücken Sie den Feuerknopf oder die Return-Taste, um sie zu bestätigen.

Bieten in der Auktion

Jeder Spieler, der an einer Auktion teilnimmt, hat eine gewisse Zeitspanne zur Verfügung, um an der Auktion teilzunehmen, indem er durch Bewegen des Joysticks oder Drücken einer beliebigen Taste das Gebot um 1000 Mark erhöht. Das Bild geht an den Spieler, der als letzter geboten hat und den Zuschlag bekommt.

Abspeichern

Halten Sie für Ihre Zwischenstände eine leere, formatierte Diskette bereit.

SPEICHERN SIE NIEMALS EINEN ZWISCHENSTAND AUF IHRER ORIGINALDISKETTE AB. Sie könnten dabei Teile des Programmes irreparabel beschädigen.

Im Menü "Übersicht" finden Sie den Menüpunkt Abspeichern. Das Spiel wird nach dem Abspeichern des Zwischenstandes fortgesetzt.

Einen abgespeicherten Zwischenstand können Sie zu Beginn eines Spieles wieder einladen.

Steuerung Amiga / MS-DOS / Atari ST

Ladeanweisung

Schalten Sie den Rechner und alle angeschlossenen Geräte für mindestens 30 Sekunden aus, bevor Sie das Programm laden. Achten Sie darauf, daß die Diskette immer schreibgeschützt ist. Nur so können Sie sicher verhindern, daß Ihre Diskette mit einem Virus infiziert wird. Beachten Sie bitte, daß keine Gewährleistungsansprüche anerkannt werden, wenn der Schaden an der Software auf einen Virus oder ein sogenanntes Viren-Schutzprogramm zurückzuführen ist.

Amiga

Legen Sie die Diskette in Laufwerk **DF0:** ein und schalten Sie den Rechner und den Monitor an. Bei dem Modell 1000 muß das System vorher mit einer Kickstart-Diskette gebootet werden.

Wenn Ihre Amiga nur 512K Speicher hat, kann das Programm nur mit der eingeschränkten Graphik gespielt werden, d.h. in der Galerie werden die Gemälde nur abstrakt dargestellt. Das System darf bei 512K nur aus dem Rechner, dem Monitor und Laufwerk DF0: bestehen.

Sollte Ihr Rechner mit 1MB Speicher ausgerüstet sein, können Sie die Gemälde, die Sie ersteigert haben, als Digitalisierungen in der Galerie platzieren und genießen.

MS-DOS

Booten Sie Ihren Rechner mit MS-DOS V2.x oder V3.x, legen Sie Ihre Spieldiskette in Laufwerk **A:** ein und starten Sie das Programm von Laufwerk A: mit dem Befehl **VERMEER <RETURN>**.

MS-DOS und Festplatte
Kopieren Sie alle Dateien des Programmes in ein gemeinsames Directory und starten Sie das Programm dann von dort mit dem Befehl **VERMEER <RETURN>**.

Atari ST
Legen Sie die Spieldiskette in Laufwerk **A:** ein und schalten Sie den Monitor/das TV-Gerät und den Rechner wieder an. Starten Sie das Programm durch doppeltes Anklicken des Icons **VERMEER.PRG**.

Atari ST und Festplatte
Kopieren Sie alle Dateien des Programmes in einen gemeinsamen Ordner und starten Sie das Programm dann von dort durch doppeltes Anklicken des Icons **VERMEER.PRG**.

Allgemeine Steuerung

Amiga / Atari ST
Bei der Amiga können Sie die Maus, die Tastatur und den Joystick gleichzeitig zur Steuerung verwenden. Die Cursor-Tasten entsprechen den Joystick-Richtungen, bzw. den Maus-Bewegungen, die Return-Taste dem Feuerknopf bzw. der linken Maus-Taste. Wenn Sie lieber mit der Tastatur oder dem Joystick spielen, empfiehlt es sich, den Maus-Zeiger an eine neutrale Position zu setzen, da die Maus sonst ungewollt in das Geschehen "eingreifen" könnte. Der Zeiger sollte außerhalb aller Menüs und Abfragefelder stehen.

MS-DOS
Die Steuerung bei MS-DOS-Rechnern entspricht der Amiga-Version, jedoch kann nur die Tastatur benutzt werden. Bei einfachen PC-Tastaturen ohne Cursor-Block muß NUM-Lock abge-

schaltet sein.

Menüsteuerung

Die einzelnen Menü-Punkte werden mit der Maus, dem Joystick oder den Cursor-Tasten (hoch/runter) gewählt und mit der linken Maus-Taste, dem Feuerknopf oder Return aktiviert. Der gewählte Menü-Punkt wird hervorgehoben. Nicht wählbare Menüpunkte werden markiert.

Zahleneingabe



Zahlen geben Sie entweder über die Tastatur, oder mit der Maus oder dem Joystick aus dem Ziffernfeld ein. Drücken Sie die Return-Taste, klicken Sie das "="-Feld an oder drücken Sie den Maus-Taster außerhalb des Ziffernfeldes, um die eingegebene Zahl zu übergeben. Mit der Backspace-Taste löschen Sie die Ziffer links vom Cursor, durch Anklicken des Feldes "C" die ganze Eingabe.

Auswahl des Plantagenlandes

Nach Wahl der Menüpunkte "Anbau", "Landkauf" oder "Landverkauf" erscheint in der Mitte der Plantagenkarte ein Cursor. Mit diesem Cursor wählen Sie die Parzelle, die Sie erwerben möchten, bzw. Sie setzen ihn auf die Plantage, die Sie bebauen oder ver-

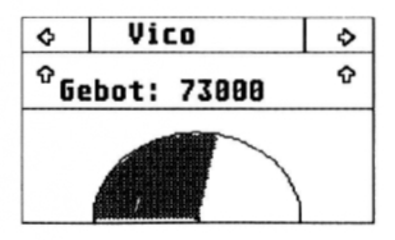
kaufen wollen. Drücken Sie nach dem Setzen den linken Maus-Taster, den Feuerknopf, oder Return, um die Aktion auszuführen. Sie verlassen diese Funktionen, indem Sie den Cursor nach unten in das "Ende"-Feld ziehen.

Dauer eines Aufenthaltes

Aufenthalt + 0 -
ENDE

Mit den Steuerfunktionen "Links" oder durch Anklicken des "+"-Feldes erhöhen Sie die Zahl der Tage Ihres Aufenthaltes an einem Ort, mit den Steuerfunktionen "Rechts" oder durch Anklicken des "-"-Feldes verringern Sie die Zahl der Tage.

Bieten in der Auktion



In der Mitte des Bildes steht der Kasten für die Gebote. Er ist in drei Bereiche unterteilt, oben wird der Bieter gewählt und angezeigt, in der Mitte das Gebot, und unten die verbliebene Zeit bis zum nächsten "Hammerschlag" des Auktionators.

Mit den Steuerfunktionen "Links" und "Rechts" oder durch Anklicken der Pfeile im oberen Bereich, setzen Sie den Namen des Bieters. Haben Sie Ihren Namen in das Feld geholt, können Sie

mit der Steuerfunktion "Hoch" oder durch Anklicken des mittleren Feldes das Gebot um jeweils 1000 Mark erhöhen. Mit jedem neue abgegebenen Gebot fängt der Auktionator wieder bei eins an zu zählen. Mit dem dritten Schlag ist das Bild verkauft.

Bewegen der Bilder in der Galerie



Ihre neuen Bilder werden in Ihre Galerie geliefert, dort liegen Sie dann gut verpackt im Lager. Mit der Funktion "Auspacken" können Sie die Bilder dort herausholen und aufhängen. Setzen Sie den Cursor an die gewünschte Stelle und drücken Sie eine der Ausführungstasten.

Um für ein Gemälde ein Gutachten erstellen zu lassen, wählen Sie den entsprechenden Menüpunkt, setzen dann den Cursor auf die linke obere Ecke des zu prüfenden Bildes und drücken die Ausführungstaste.

In gleicher Art gehen Sie vor, wenn Sie ein Bild verkaufen wollen.

Abspeichern

Halten Sie für Ihre Zwischenstände eine leere, formatierte Diskette bereit. **SPEICHERN SIE NIEMALS EINEN ZWISCHENSTAND AUF IHRER ORIGINALDISKETTE AB. Sie könnten dabei Teile**

des Programmes irreparabel beschädigen.
Im Menü "Übersicht" können Sie Zwischenstände abspeichern. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Nach dem Abspeichern des Zwischenstandes wird das Spiel weitergeführt.

Ein abgespeicherter Spielstand kann zu Beginn eines Spieles wieder eingeladen werden.

Amiga
Geben Sie bitte beim Namen des Zwischenstandes unbedingt den Laufwerksbezeichner mit an, also z.B. **DF0:TEST**. Der Zwischenstand wird dann unter dem Namen TEST auf Laufwerk DF0: abgelegt.

MS-DOS
Wenn Sie keinen Laufwerksbezeichner angeben, wird der Zwischenstand immer auf **A:** abgelegt. Wollen Sie also ein anderes Laufwerk für die Zwischenstände benutzen, müssen Sie den entsprechenden Laufwerksbezeichner angeben, z.B. **B:TEST.VSP**. Der Zwischenstand wird dann unter dem Namen TEST.VSP auf Laufwerk B: abgelegt. Die Datendiskette für die Zwischenstände muß dann natürlich in Laufwerk B: eingelegt werden, und nicht in Laufwerk A:.